

# TEAIRE 2

## Guide d'Initiation



BLAM!

## Table des matières

<b>L'univers de Terre<sup>2</sup></b> .....	4
Uchronie.....	4
Les héros .....	5
<b>Résumé des règles</b> .....	6
Les caractéristiques primaires.....	6
Les caractéristiques secondaires.....	6
Les compétences .....	6
Les dés .....	6
La table générique des mesures .....	7
Les pouvoirs .....	7
La confrontation .....	8
<b>Héros pré-tirés</b> .....	10
Mira Anderson, la Mentale.....	10
Michel Christin, le Sans-ventre .....	11
Anton Chupovski, le Surdoué .....	12
Elmo, le Tatoué .....	13

### CRÉDITS

#### AUTEURS

Thomas BOLUSSET, Michaël CARRÉ, Benjamin DELLOUVE, Eléonore DURAFFOURG  
Sébastien DURAFFOURG, Romain LEDOUX, Arnaud LUCCHINI, Bertrand RAMEAU  
D'après une idée de Sébastien DURAFFOURG

#### COUVERTURE

Jean-Marie MINGUEZ

#### ILLUSTRATIONS

Benoit BOEUF, Philippe CHRISTIN, Thomas DUMEY, Alexandre DURAFFOURG

#### MAQUETTE

Michaël CARRÉ, Philippe CHRISTIN

*Terre<sup>2</sup> est un jeu de rôle à but uniquement ludique.*

*Les opinions exprimées entre ces pages sont purement fictives et ne relèvent d'aucun credo particulier.*

*Ce guide est offert par BLAM et ne peut être vendu*



Le soleil commençait à peine à éclairer les rues grisâtres de la capitale et les premiers clients poussaient la porte du petit café. À quelques centaines de mètres, le métropolitain déversait les banlieusards pressés au pied de la tour Eiffel. Un jeune homme en bleu de travail s'appliquait à nettoyer la vitre de l'établissement. David suivait le mouvement de la brosse et les gouttes d'eau savonneuse qui s'écoulaient en épousant les contours des grosses lettres d'un rouge passé.

Le tenancier déposa une tasse brûlante sur la table. C'était toujours lui qui servait David. Une forme de respect qu'il appréciait. Il se considérait chez lui ici. Pas dans le café, mais dans ce quartier. « Son » quartier. David sourit en soufflant machinalement sur le breuvage noir et y plongea un sucre. Son quartier. Non pas parce qu'il y était né, mais parce qu'il contrôlait tout. Les commerces, les lois, les allées et venues, les petits et gros trafics, les gens, tout. David était chez lui ici. Et il aimait les petites attentions qui lui montraient que tous le respectaient.

Il fit tourner la cuillère et la cogna doucement sur la tasse de porcelaine. Comme pour lui répondre, la cloche de la porte tinta lorsque la porte s'ouvrit. L'homme qui la poussait n'avait rien à voir avec les habitués qui buvaient leur premier café de la journée ou le dernier de la nuit. Son par-dessus était impeccable, laissant entrevoir un costume de tweed qui devait valoir autant que le coche de luxe qu'il venait de quitter. Sans hésiter il se dirigea vers David et s'assit en face de lui.

« Monsieur Armand en personne. Quel honneur. Je suis ravi de vous voir. » David prononça ces mots lentement avec un sourire. Il veilla à maîtriser son attitude et son langage corporel pour montrer à son interlocuteur que c'est lui qui allait diriger les débats. « Je m'attendais à voir plutôt votre cher Hector. Il va bien j'espère ? »

L'homme ne s'était pas départi de son air sévère. Armand Rochefort n'était pas du style à se laisser intimider. Surtout par la caricature de malfrat qui lui faisait face. S'il connaissait la réputation de David, il savait aussi tout de son influence sur la pègre locale et sur toutes les affaires de ce quartier stratégique de Paris. Ses hommes travaillaient régulièrement avec lui dès que ses affaires dépassaient le cadre légal. Il en savait beaucoup, mais Armand avait suffisamment pris de précautions depuis des années pour que rien ne puisse le compromettre. David était dangereux, et Armand prêt à tout.

« Hector va bien, mais il en a assez de vos petites combines et de vos menaces déguisées. Je suis là pour mettre les choses au point monsieur Giraud. »

Les deux hommes se jaugèrent un instant et une joute verbale intense s'engagea. David Giraud et Armand Rochefort étaient tous deux des êtres d'exception, des Surdoués. Tous deux avaient connu une ascension fulgurante, chacun dans sa caste sociale. Aucun d'eux ne céderait un pouce de terrain sans être sûr de gagner au moins autant par la suite.



Leonidas tira une dernière bouffée de sa cigarette et l'écrasa sous son talon. À côté de son camion, appuyé contre la colonne Morris, il observait les deux hommes par la vitre du café et cracha par terre. Il les haïssait tous les deux. Et ils allaient payer. Il monta sur la plateforme du camion et souleva la bâche arrière, dévoilant un lourd mousquet à répétition sur un trépied. Il s'installa derrière l'arme lourde sous les regards médusés des passants qui commencèrent à paniquer. Un crépitement mortel se fit entendre et les lettres rouges de la devanture explosèrent sous le déluge de balles.

# L'univers de Terre<sup>2</sup>

## Uchronie

Nous sommes sur Terre, en 2018. Mais la ligne temporelle de Terre<sup>2</sup> a dévié de la nôtre il y a bien longtemps, et le présent affiche un autre visage. Le monde est divisé entre les grandes puissances militaires et commerciales. Le système féodal prime toujours en Europe, où plusieurs pays se sont alliés sous la bannière de l'Union des Monarchies Européennes (U.M.E.). Le peuple est généralement gardé dans l'ignorance des tractations qui ont lieu entre les riches et les nantis, il ne bénéficie que très peu de la technologie dont se parent les cités influentes.

Certains événements historiques n'ont pas eu lieu, comme la révolution française ou la deuxième guerre mondiale. L'Histoire a suivi une autre voie, principalement à partir de l'époque du Roi Soleil. La royauté ne s'est pas éteinte ; les droits et devoirs des citoyens ont évolué à un rythme plus lent, tout comme la culture et l'information.

### Les pays

De nombreuses monarchies ont perduré sur le continent européen. Le Royaume de France est l'instigateur de l'U.M.E. et également le concepteur des nouvelles technologies qui inondent les sphères influentes des riches nations. Les états, qu'ils soient des républiques ou des monarchies, manipulent les masses laborieuses qui ignorent bien souvent ce qui se passe au-delà des frontières de leur pays. Seules quelques rares nations ont choisi de donner plus de libertés au peuple, comme la Confédération

Américaine, qui peine malheureusement à se remettre d'une grave épidémie qui a dévasté le pays, et qui doit également rembourser une dette colossale à l'U.M.E.

Malgré tous les efforts consentis par l'Homme dans toute son histoire, il existe sur Terre un lieu qui n'a pas encore été exploré : l'Amérique du Sud. Des centaines d'expéditions ont été envoyées dans cette partie du continent américain, et rares ont été ceux qui en sont revenus vivants. Cette terre inhospitalière recèle des secrets que nul n'a encore pu percer.

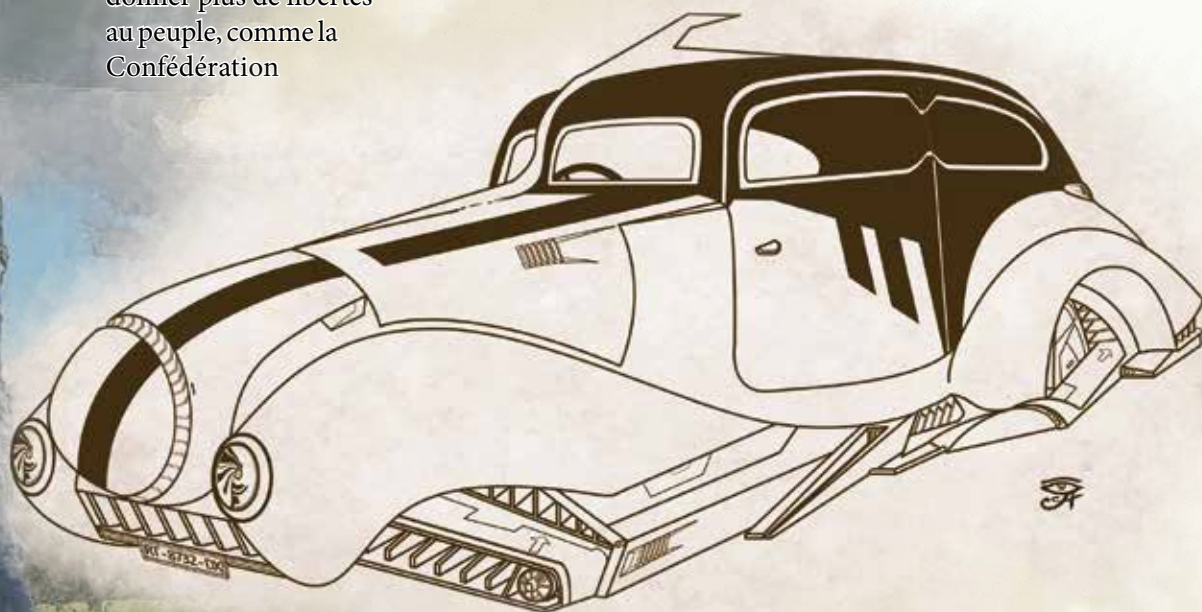
### La religion

La parole de l'Unique a touché tous les continents et toutes les cultures, à l'exception de l'Amérique du Sud. L'Église uniste s'est implantée partout et doit son succès à la diffusion du Nomen, le livre sacré. Mais cette religion mondiale, qui base sa foi sur l'existence d'une seule entité bienfaitrice et toute puissante, connaît des centaines de variations. Le nom de l'Unique est le plus usité, mais Il possède de nombreux noms, de nombreuses formes et des pouvoirs que les divers cultes lui ont attribué.

L'Église a, dans la plupart des nations européennes, la mainmise sur l'éducation. Les professeurs sont en grande majorité des prêtres et assurent aussi bien des cours religieux que profanes.

### La technologie

Le Royaume de France possède la grande majorité des brevets technologiques depuis au moins un siècle. Ses scientifiques rivalisent d'ingéniosité, si bien que la technologie avance à une vitesse démentielle. La télévision à tube cathodique a été remplacée par l'écran plat en



moins de 20 ans. Cependant, tout le monde n'a pas accès de manière équitable aux nouvelles technologies : les dernières nouveautés sont accessibles aux nantis, à la noblesse et aux bourgeois, tandis que le reste du peuple se satisfait d'appareils dépassés depuis 40 ans.

C'est pourquoi on peut trouver un peu partout des aérodynes (voitures volantes) côtoyer des calèches (voitures automobiles) et des coches (voitures tirées par des chevaux). L'information est complètement cloisonnée, les réseaux globaux n'existent pas, quoi qu'il existe un réseau d'information public dans la plupart des pays civilisés. De la même façon, on trouve des écrans de télévision en noir et blanc dans les campagnes profondes et des écrans plats immenses dans les grandes cités, des téléphones fixes à cadran et des téléphones mobiles tactiles, des appareils photographiques numériques ou analogiques, etc.

## Le Comploter et les Héros

Terre<sup>2</sup> est un jeu résolument héroïque, les joueurs incarnant des personnages rejetés par la plupart des sociétés, mais animés par un désir de survie. Ils peuvent aussi bien agir dans leur coin en formant un groupe œuvrant dans un même objectif ou travailler de concert avec l'Organisation, une société secrète dont le but officiel est de délivrer l'humanité des carcans imposés par une poignée de puissants conspirateurs. Le rôle du Comploter (le meneur de jeu) est de placer les héros (les personnages des joueurs) au cœur de complots de plus en plus importants et de les amener à se défaire d'une adversité toujours plus coriace.



## Les héros

Dans Terre<sup>2</sup>, il existe quatre classes de héros que les joueurs peuvent incarner : les Mentaux, les Sans-ventre, les Surdoués et les Tatoués.

### Les Mentaux

Les Mentaux sont connus du grand public depuis des éons. L'accroissement de leur nombre est cependant assez récent, tout comme la haine qui anime ceux qui ne possèdent aucun pouvoir, les normaux. Leurs pouvoirs psychiques leur permettent de manipuler les éléments, les esprits et la matière. La plupart des pays les tolère, mais réclame en contrepartie une pleine et entière collaboration avec les autorités. Ceux qui ne se manifestent pas sont pourchassés

par le Cerveau, l'organe chargé d'enquêter sur les activités des Mentaux non fichés. Cette puissante administration utilise d'ailleurs des Mentaux pour traquer leurs pairs, car tous peuvent sentir la présence d'un des leurs, pour peu qu'ils y prêtent attention.

### Les Sans-ventre

Les efforts d'une poignée de savants ont donné naissance aux Sans-ventre, des êtres en tous points semblables aux humains, des machines biologiques dotées de mutations dédiées aux tâches pour lesquelles ils ont été créés. Conçus pour remplacer les travailleurs humains, ils sont aujourd'hui reconnus par l'Église uniste comme des êtres vivants doués d'une âme, et la fabrication de nouveaux Sans-ventre est très sévèrement punie. Ces clones tentent de vivre dans un monde qui les a créés et qui, bien souvent, les rejette. Mais leur optimisme les fait, quoi qu'il arrive, aller de l'avant.

### Les Surdoués

Certains normaux sont si doués dans leur domaine qu'ils surpassent les limites du corps humain. Ils s'appellent entre eux les Surdoués. Ils ne possèdent pas de pouvoirs ni de mutations, mais certaines de leurs compétences sont si développées qu'ils sont capables de prouesses. Bien souvent, leur supériorité leur monte à la tête et il n'est pas rare qu'ils soient particulièrement narcissiques.

### Les Tatoués

Cachés dans l'ombre, les Tatoués vouent un culte au chaos et au changement. Leur nombre est faible, mais leurs pouvoirs sont immenses et dangereux. La majorité des normaux ignore leur existence et les assimile généralement aux Mentaux, ignorants qu'il existe des différences fondamentales entre leurs pouvoirs. Les Tatoués se laissent guider par leurs instincts qui, au final, remplacent leur personnalité originelle. Le chaos s'échappe de leurs tatouages et corrompt la matière et l'essence même de la vie. Toute personne qui se trouve en présence d'un Tatoué ressent instinctivement un profond malaise.



# Résumé des règles

## Les caractéristiques primaires

Les personnages de Terre<sup>2</sup> sont dotés de huit caractéristiques notées de 1 à 6, la moyenne étant de 3 pour un héros adulte. Le score d'une caractéristique intervient pour déterminer les possibilités qu'a un personnage de réussir une action grâce à un jet de dés (voir plus loin). Chaque caractéristique couvre un certain champ d'action :

- ▶ **Agilité** : équilibre, réflexes, souplesse du personnage.
- ▶ **Charisme** : capacités de séduction, d'éloquence, de persuasion du personnage.
- ▶ **Constitution** : endurance, vigueur, résistance du personnage.
- ▶ **Dextérité** : adresse, coordination du personnage.
- ▶ **Force** : puissance musculaire du personnage.
- ▶ **Intelligence** : connaissances, réflexion du personnage.
- ▶ **Perception** : capacités d'attention, d'observation, d'écoute du personnage.
- ▶ **Volonté** : concentration, résolution du personnage.

## Les caractéristiques secondaires

Ces caractéristiques illustrent des aspects passifs du personnage, comme sa santé ou sa résistance.

- ▶ **Points de vie (PV)** : la santé du personnage. Plus il en a, plus il pourra encaisser de blessures.
- ▶ **Points de pouvoir (PP)** : l'énergie psychique du personnage. Elle représente la quantité d'énergie qui peut être canalisée pour utiliser des pouvoirs psy ou des rituels.
- ▶ **Encaissement (Enc)** : la résistance naturelle du personnage. Elle lui sert à réduire les dégâts qu'il reçoit.

- ▶ **Bonus aux dégâts (BD)** : la puissance brute du personnage. Il s'ajoute aux dégâts infligés au corps-à-corps.

## Les compétences

Les personnages sont dotés de compétences, des facultés acquises par l'expérience. Elles bénéficient d'un score compris entre 10 et 2 (10 correspond une compétence à peine maîtrisée et 2 au niveau des meilleurs experts internationaux). Elles ne seront pas décrites en détails dans ce guide, mais leur nom devrait être assez évocateur pour qu'une partie puisse être jouée : Athlétisme, Concentration, Connaissances, Corps-à-corps, Crochetage, Déguisement, Discrétion, Éloquence, Enquête, Esquive, Évasion, Pilotage, Recherche, Sagacité, Soins, Survie, Techniques, Tir, Vigilance.

## Les dés

Le système de jeu de Terre<sup>2</sup> utilise des dés à 10 faces (d10) pour résoudre toutes les actions non automatiques, c'est-à-dire qui sont soumises à une possibilité de réussite ou d'échec. L'usage des dés intervient pour déterminer si un personnage réussit ou non l'action qu'il a entreprise. Le joueur jette alors autant de dés que le score de la caractéristique utilisée pour résoudre l'action. Ainsi, on pourra prendre en compte l'Intelligence pour les actions liées aux connaissances ou à la déduction, et la Constitution pour les actions liées à la résistance physique ou à l'endurance.

## Réussites et échecs

Pour résoudre une action, le joueur jette autant de d10 que le score de la caractéristique adéquate. Il compare le résultat de chaque dé à un seuil de difficulté variable. Les actions liées à une compétence précise ont un seuil égal au score de cette compétence. Les actions ne pouvant être associées à une compétence ont un seuil égal à 7. Par exemple, pour enfoncer une porte, on utilisera un jet de Force dont le seuil sera 7, alors que pour séduire un individu, on utilisera un jet de Charisme avec un seuil déterminé par la compétence Éloquence. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal au seuil de difficulté est appelé une réussite. Plus le nombre de réussites est grand, plus le personnage a bien réussi son action.

Chaque 10 qui apparaît sur les dés compte pour



Table générique des mesures

Rang	Vitesse (m/round)	Durée	Distance	Poids
1	4	1 action	1 m	10 kg
2	8	1 round	2 m	20 kg
3	16	5 rounds	4 m	40 kg
4	35	1 minute	8 m	80 kg
5	70	30 minutes	15 m	150 kg
6	140	1 heure	30 m	300 kg
7	210	12 heures	60 m	600 kg
8	280	1 jour	120 m	1,2 t
9	350	3 jours	250 m	2,5 t
10	420	1 semaine	500m	5 t

deux réussites, à la condition que le personnage ait au moins un niveau dans la compétence utilisée. Les 10 sont doublés également lors de l'utilisation de pouvoirs psy et de rituels, ainsi qu'avec des jets de caractéristique.

### Jets simples et opposés

Une partie des actions des personnages est résolue par des jets simples : on compare la valeur des dés au seuil de difficulté. Il s'agit de jets n'impliquant pas d'adversaire, comme crocheter la serrure d'une porte ou marcher en équilibre sur un câble tendu.

Dès lors qu'un adversaire entre en jeu, on parle de jets opposés : chaque protagoniste effectue un jet (d'attaque ou de défense, par exemple) et on compare le nombre de réussites. Celui qui en obtient le plus remporte l'opposition. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne.

### La difficulté

Si, dans la plupart des cas, obtenir une seule réussite lors d'un jet de dés est suffisant, il existe des situations pour lesquelles plusieurs réussites sont nécessaires. On parle alors de la difficulté d'une action. Un cambrioleur devra par exemple obtenir plus de réussites s'il crochète la serrure d'un coffre-fort blindé que s'il tente de forcer la serrure d'une porte de cave. On note entre crochets la difficulté – et donc le nombre de réussites qu'un personnage doit obtenir : [1] nécessite une réussite, [2] nécessite deux réussites, etc.

Dans ce guide, vous trouverez généralement la dénomination suivante lorsque des jets de dés seront requis : jet de **Force** [2], jet de **Dextérité** / **Tir** [1], jet de **Constitution** / **Athlétisme** [3], etc.



### La table générique des mesures

Terre<sup>2</sup> utilise un outil simple, la **Table Générique des Mesures** (ou **TGM**), qui permet de mettre en relation d'un coup d'œil les distances, les vitesses, les poids et toutes sortes de données. À chaque donnée est attribué un rang, un score abstrait, qui permet d'évaluer par exemple le poids que peut porter un personnage ou la portée d'une arme. La version de la TGM que nous vous proposons ici est simplifiée.



### Les pouvoirs

Il existe quatre types de pouvoirs dans Terre<sup>2</sup> : les mutations, les talents, les pouvoirs psy et les rituels. Chaque classe de personnage ne peut utiliser qu'un seul et unique type de pouvoir. Ainsi, il est impossible à un Sans-ventre de développer des pouvoirs psy, ou à un Surdoué d'acquérir des rituels.

Les pouvoirs psy et les rituels nécessitent de dépenser des PP pour être activés. Ils possèdent un rang de maîtrise qui indique le niveau de compréhension ou d'expérience qu'a le Mental ou le Tatoué de son pouvoir. Ce rang de maîtrise se soustrait au niveau de difficulté d'activation du pouvoir.

Cependant, nous avons choisi de ne pas utiliser cette règle dans le guide afin d'alléger votre première prise en main du système de Terre<sup>2</sup>.



## Les mutations des Sans-ventre

Un Sans-ventre peut activer ses mutations à volonté. Elles font partie de lui, un peu comme des organes supplémentaires. En règle générale, une mutation octroie un bonus lors de certaines actions ou le dote d'une capacité additionnelle, telles que des griffes ou une queue préhensile.

La mutation **Force herculéenne** de Michel lui permet d'ajouter +3 à son score de Force lorsqu'il cherche à soulever une lourde charge.



## Les talents des Surdoués

Les Surdoués utilisent leurs caractéristiques et leurs compétences comme personne. Les talents ne nécessitent pas de dépenser de temps pour être activés, ils sont permanents. Un Surdoué n'a qu'à utiliser ses compétences de prédilection et le talent en modifie le résultat.

Le talent **Double tir** de Chuppa s'utilise en réussissant un jet d'**Agilité / Tir** lorsque le Surdoué tire sur un adversaire avec un pistolet ou des couteaux, par exemple. Grâce à son talent, il n'effectue qu'un seul jet de dés et peut toucher jusqu'à trois cibles situées autour de lui.



## Les pouvoirs psy des Mentaux

Chaque pouvoir psy possède des caractéristiques techniques qui permettent au personnage d'en connaître son seuil, sa portée, sa durée, etc. Le coût d'activation est exprimé en PP qui sont consommés, que le résultat du jet de dés soit réussi ou non. La difficulté est variable car un Mental peut moduler l'utilisation de son pouvoir psy selon la situation. La difficulté du jet de dés est égale au niveau auquel le pouvoir est lancé. Pour activer un pouvoir psy, le Mental fait un jet de Volonté avec pour seuil celui du pouvoir et pour difficulté celle choisie par le Mental.

Le pouvoir psy **Télékinésie** de Mysteria, qui possède un seuil de 7, lui permet de déplacer des objets par la pensée. Elle peut soulever un poids dont le rang est égal au double de la difficulté. Si Mysteria souhaite soulever un objet pesant



300 kg, elle doit utiliser son pouvoir au niveau 3 car c'est le rang 6 qui correspond à ce poids (voir la TGM plus haut). Finalement, Mysteria doit faire un jet de **Volonté** [3] avec un seuil de 7. Ce pouvoir consommant 2 PP par niveau, la Mentale perd 6 PP puisqu'elle l'a activé au niveau 3.

## Les rituels des Tatoués

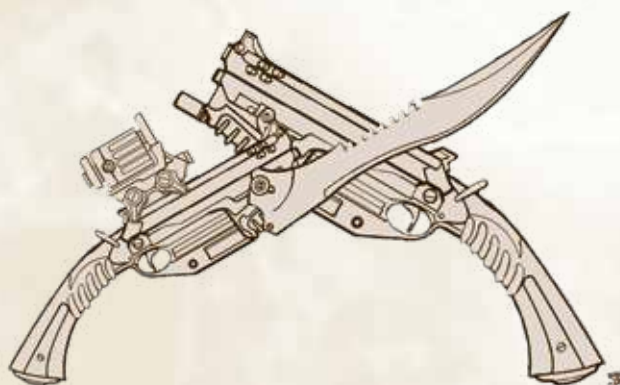
Le fonctionnement des rituels est exactement le même que celui des pouvoirs psy à deux exceptions : un Tatoué utilise sa caractéristique Constitution pour activer son pouvoir, et perd forcément 1 PV à chaque utilisation. Un rituel produit obligatoirement des effets parfaitement visibles et toujours surnaturels. Les énergies physiques et psychiques accumulées par le Tatoué se déversent dans son tatouage qui produit les effets désirés.

Le rituel **Arme corporelle** d'Elmo lui permet de transformer une partie de son corps en une arme terrifiante. Celle-ci lui confère des dégâts de 1 + le niveau auquel il a utilisé le rituel. S'il désire par exemple se doter d'une lame d'os barbelée qui inflige 5 points de dégâts, il doit activer son rituel au niveau 4. En définitive, Elmo doit réussir un jet de **Constitution** [4] avec un seuil de 7. Invoquer ce rituel lui réclame 1 PV et 4 PP.



## La confrontation

On parle de confrontation lorsqu'au moins deux individus essaient de prendre l'ascendant l'un sur l'autre. Il peut s'agir d'une confrontation martiale – un combat dont le but est de vaincre son adversaire – ou d'une confrontation sociale – une joute où les compétences relationnelles sont mises en avant.





## La confrontation martiale

Lorsqu'un combat a lieu entre plusieurs individus, le système de Terre<sup>2</sup> le simule en divisant le temps en rounds et en attribuant un ordre de jeu aux différents intervenants. Les règles qui suivent sont volontairement simplifiées pour le Guide d'Initiation.

On commence par comparer la caractéristique Agilité de tous les personnages, et ces derniers agissent dans l'ordre décroissant, chacun à leur tour. Une fois que chaque personnage a joué, le round prend fin et un nouveau round commence.

Lorsque c'est son tour de jouer, un personnage peut se déplacer et accomplir une action, comme grimper à une échelle, attaquer un adversaire, utiliser un pouvoir, etc.

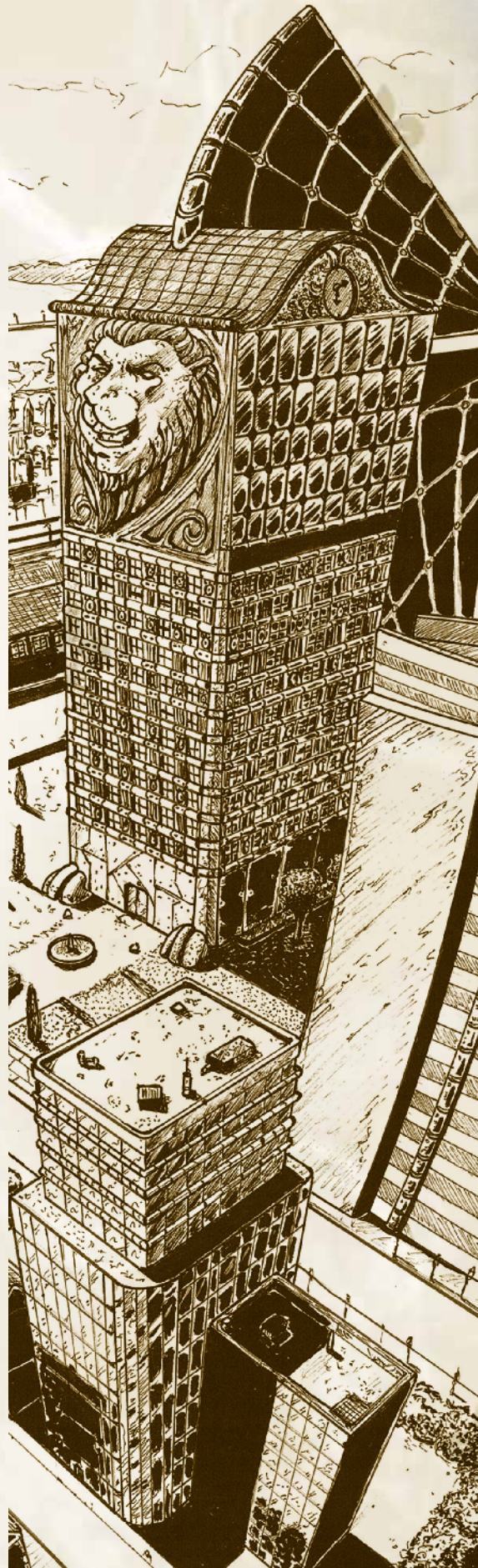
Dans le cas d'un combat, l'attaquant indique quelle est sa cible et oppose un jet d'attaque au jet de défense de celle-ci. Pour simplifier, l'attaquant effectue généralement un jet de **Dextérité / Tir** ou de **Dextérité / Corps-à-corps** et le défenseur fait un jet d'**Agilité / Esquive** pour se défendre. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la confrontation. Si c'est l'attaquant, on ajoute aux dégâts de base de l'arme le nombre de réussites qu'il a obtenues au-delà de celles du défenseur. La valeur des dégâts est réduite par l'Encaissement et le score de protection de la cible. Autrement dit : **dégâts de l'arme + réussites supplémentaires - protection - Enc = PV perdus**.

Si les PV d'un personnage tombent à 0, celui-ci devient inconscient et ne peut plus agir. S'ils arrivent à -10, le personnage meurt.

## La confrontation sociale

Il arrive fréquemment que des personnages soient amenés à mentir aux autorités, à vouloir intimider un individu pour obtenir des informations ou à essayer de persuader quelqu'un qu'il fait fausse route. La compétence Éloquence regroupe toutes les spécialisations utiles pour une confrontation sociale. Dans ce Guide d'Initiation, nous n'entrerons pas dans les détails de l'utilisation des compétences sociales et des manières de s'en protéger. Par défaut, nous partirons du principe qu'un personnage doit effectuer un jet avec une difficulté variable imposée par le

Comploter, soit par exemple de [1] si l'individu est amical jusqu'à [5] s'il est hostile.





## Héros pré-tirés

Les quatre héros pré-tirés qui suivent vous sont proposés pour jouer l'épisode **Retour au pays** qui vous est proposé à la fin de ce guide.



### Mira Anderson, la Mentale

Cette fière métisse d'origine anglaise a pris la place d'une jeune fille de l'aristocratie britannique qui a perdu la vie lors d'un accident de la route. Ivre d'aventure, la Mentale use de ses pouvoirs et de ses charmes pour dérober aux riches ce qu'ils ont de plus précieux. Dans le milieu des cambrioleurs, elle a imposé son nom : Mysteria. Elle doit tout de même faire très attention à ne pas attirer l'attention sur elle car l'U.M.E. a connaissance de ses capacités, et un autre Mental pourrait la repérer.



Caractéristiques	Compétences	Pouvoirs psy
Agilité 3	Athlétisme 8	► <b>Télékinésie</b>
Constitution 2	Connaissances 9	<b>Seuil</b> 7
Dextérité 4	Corps-à-corps 8	<b>Coût</b> : 2 PP / niveau
Force 2	Crochetage 6	Soulève un objet et le déplace de 3 mètres par round. Le rang de poids de l'objet est égal à niveau x 2.
Charisme 3	Discrétion 7	► <b>Projection kinétique</b>
Intelligence 2	Éloquence 9	<b>Seuil</b> : 7
Perception 3	Enquête 6	<b>Coût</b> : 2 PP / niveau
Volonté 5	Esquive 9	Propulse violemment un objet pesant moins de 20 kg à une vitesse de rang 2 + 1 par niveau. Il inflige des dégâts égaux à 1 + niveau.
<b>Points de pouvoir</b> / 20	Recherche 7	
<b>Points de vie</b> / 10	Sagacité 8	
<b>Encasement</b> 0	Tir 9	
<b>Bonus aux Dégâts</b> 0	Vigilance 7	

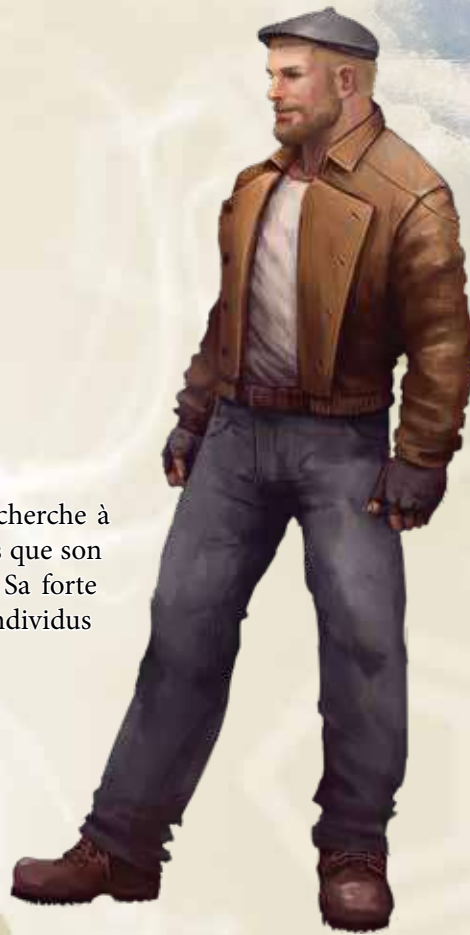
#### Équipement

Couteau (dégâts 3)

Passe-partout

#### Particularité

**Sensation psychique** - Mysteria peut sentir la présence d'un Mental dans un rayon de 10 mètres si elle réussit un jet de **Volonté** [1]. Elle peut aussi cacher sa présence en réussissant le même jet, tant qu'elle reste concentrée.



## Michel Christin, le Sans-ventre

Ouvrier dans le bâtiment, ce clone aimable et curieux cherche à étendre ses connaissances du monde qui l'entoure depuis que son corps a commencé à montrer des signes de déficience. Sa forte corpulence n'est pas un frein à la communication car les individus qu'il rencontre le trouvent intuitivement charmant.

Caractéristiques	Compétences	Mutation
Agilité 3	Athlétisme 8	<b>► Force herculéenne</b> <b>Niveau 3</b> Ajoute +3 en Force pour soulever ou projeter des objets uniquement. Le nouveau score de Force fait office de rang de poids (voir la TGM). Michel peut ainsi porter un poids de 1200 kg et le projeter à 15 mètres de distance.
Constitution 3	Connaissances 6	
Dextérité 3	Corps-à-corps 6	
Force 5	Éloquence 6	
Charisme 3	Enquête 6	
Intelligence 3	Esquive 9	
Perception 2	Pilotage 9	
Volonté 2	Recherche 7	
	Sagacité 8	
	Survie 7	
<b>Points de vie</b> / 15	Tir 9	
<b>Encaissement</b> 1	Vigilance 9	
<b>Bonus aux Dégâts</b> 3		

### Équipement

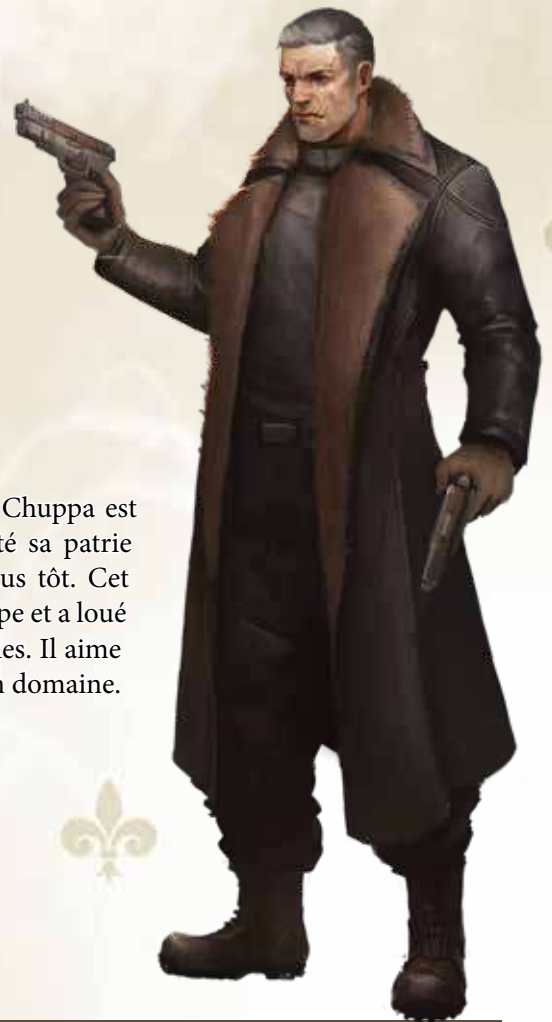
- Matraque (dégâts 5)
- Petite trousse à outils

### Particularité

**Magnétisme** - La plastique parfaite de Michel diminue intuitivement la méfiance des normaux. Cela lui confère un avantage lors des interactions sociales (il réduit la difficulté de ses jets d'Éloquence d'un cran). Mais lors de combats, il est le premier à être pris pour cible.

## Anton Chuppovski, le Surdoué

Originaire d'U.R.S.S., celui que ses amis surnomment Chuppa est un grand gaillard aussi froid que la Sibérie. Il a quitté sa patrie lorsque sa sœur, une Mentale, a disparu, deux ans plus tôt. Cet expert du pistolet et des arts martiaux a parcouru l'Europe et a loué ses services à des personnes parfois peu recommandables. Il aime faire savoir à tout le monde qu'il est le meilleur dans son domaine.



Caractéristiques	Compétences	Talent
Agilité 4	Athlétisme 7	► <b>Double tir</b>
Constitution 3	Connaissances 9	<b>Niveau 3</b>
Dextérité 5	Corps-à-corps 6	Pour tirer sur plusieurs adversaires, Chuppa peut tenter un jet d'Agilité / Tir. Il compare le résultat de son jet à celui de défense de trois adversaires au maximum, situés tout autour de lui, même s'il n'est pas en mesure de les voir. Une ligne de tir est cependant nécessaire, les projectiles ne font pas de virage !
Force 3	Éloquence 7	
Charisme 2	Esquive 7	
Intelligence 2	Pilotage 9	
Perception 3	Recherche 8	
Volonté 2	Sagacité 8	
	Technique 7	
	Tir 5	
<b>Points de vie</b> / 15	Vigilance 7	
<b>Encaissement</b> 1		
<b>Bonus aux Dégâts</b> 1		
Équipement		
► Couteau de combat (dégâts 4)		
► 2 Pistolets (dégâts 6, portée 5)		

## Elmo, le Tatoué

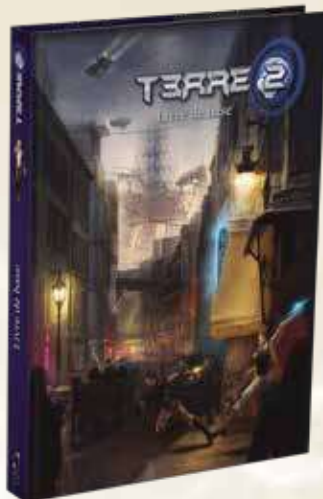
Ce ténébreux jeune homme aime le contact de la mort. Il s'est lancé dans une quête insensée : comprendre le lien qui unit le monde des vivants et celui des défunts. Il ne peut réprimer son besoin de faire couler le sang et, pour cela, n'hésite pas à se frotter à des criminels sur lesquels il peut assouvir sa soif. Elmo a beaucoup de mal à sociabiliser avec qui que ce soit, il dégage une aura malsaine qui ternit ses relations sociales. Ses tatouages étranges ne l'aident pas non plus à s'intégrer.



Caractéristiques	Compétences	Rituel
Agilité 4	Athlétisme 7	► <b>Arme corporelle</b>
Constitution 5	Connaissances 9	<b>Seuil 7</b>
Dextérité 3	Corps-à-corps 5	<b>Coût : 1PP / niveau</b>
Force 3	Discrétion 6	Transforme un membre du Tatoué en
Charisme 2	Éloquence 9	arme de chair et d'os. Elle inflige 1 point
Intelligence 3	Esquive 6	de dégât + 1 point par niveau. De plus, la
Perception 3	Pilotage 8	cible perd 1 PV en plus par round jusqu'à
Volonté 2	Recherche 6	ce qu'elle stoppe l'écoulement de son sang.
	Sagacité 8	
<b>Points de pouvoir</b> / 20	Tir 9	
<b>Points de vie</b> / 25	Vigilance 6	
<b>Encaissement</b> 3		
<b>Bonus aux Dégâts</b> 1		
<b>Particularité</b>		

**Corruption** - Chaque fois qu'il active un rituel, Elmo perd 1 PV. En contrepartie, il peut jeter le mauvais œil sur une cible une fois par séance. Celle-ci perd automatiquement une réussite à n'importe lequel de ses jets de dés.

Toute l'équipe de Terre<sup>2</sup> espère que ce Guide d'initiation vous aura donné envie de découvrir le jeu complet.



### Que trouverez-vous dans le livre de base de Terre<sup>2</sup> ?

Tout d'abord une petite nouvelle d'introduction pour vous plonger dans l'ambiance.

Ensuite le livre est divisé en 3 grandes parties.

#### **Le Livre des Joueurs (140 pages) contient :**

- ▶ une présentation générale du jeu et du monde
- ▶ un lexique des quelques termes spécifiques à Terre<sup>2</sup>
- ▶ le processus de création de personnages, avec la description détaillée des classes de héros, leurs pouvoirs, capacités, et avantages
- ▶ la version complète des personnages pré-tirés de ce guide
- ▶ des règles complètes pour gérer action, combats, relations sociales ou encore déplacements
- ▶ une section sur l'équipement

#### **Le Livre du Comploteur (60 pages) contient :**

- ▶ des informations sur le rôle du Comploteur (le meneur de jeu)
- ▶ des indications pour la création d'aventures, découpées en saisons et épisodes
- ▶ une description générale de la géopolitique du monde de Terre<sup>2</sup>, avec ses grandes organisations, des PNJs et des créatures

**La Saison 1 (140 pages)** dévoile une campagne complète en 6 épisodes, 6 scénarios détaillés avec plans et aides de jeux et des scènes originales qui, nous l'espérons, devraient vous laisser de bons souvenirs de jeu. Cette première saison se déroule principalement dans le Royaume de France, mais donnera aussi l'occasion de visiter d'autres régions d'Europe.

Si vous venez de jouer l'épisode d'introduction, le groupe de personnages pré-tirés pourra poursuivre ses aventures.

Et que vous soyez Comploteur ou joueur, rejoignez la communauté Terre<sup>2</sup> :

- ▶ sur notre site, <http://http://www.terre2.fr>
- ▶ sur le forum du jeu, <http://http://forum.terre2.fr>
- ▶ sur facebook, <https://www.facebook.com/terre2jdr>
- ▶ et surtout et avant-tout, autour d'une table

**Bienvenue dans le monde de Terre<sup>2</sup> et bon jeu !**

*«Je me souviens d'un soir à Essen, en Allemagne. Quelques heures passées à discuter de Terre<sup>2</sup>. Merci à mon ami, Jean-Marie, pour cette magnifique couverture qui nous fait encore rêver»*